software systems

presents

Conqueror

Bedienungsanleitung

Vorwort

Sie dürfen stolz sein, eines der besten Strategiespiele auf dem Spielemarkt Ihr eigen nennen zu dürfen. Es weist außergewöhnliche Leistungsmerkmale auf und vereinigt zwei Typen dieser Sparte in einem Spiel:

1. komplexe Wirtschaftssimulation.
2. taktische Kriegsführung

Damit es Ihnen auch garantiert nicht langweilig wird, sind die Karten, von denen schon einige mitgeliefert werden, frei austauschbar, und somit der Schauplatz des Spieles variabel. Für diejenigen, die immer noch nicht genug haben, ist in dem Programmpaket sogar noch zusätzlich ein komfortabler Kartengenerator enthalten, mit dem man wahlweise per Zufall oder in Eigenregie neue Karten erstellen kann. Da kommt keine Langeweile auf !!

Wie Sie sich sicher denken können, benötigte dieses Spiel eine lange Entwicklungszeit. 1 1/2 Jahre arbeitete der Autor Wolfram Schenk daran und feilte bis zuletzt daran herum. Da steckt also viel Schweiß und Mühe dahinter. Daher bitten wir Sie an dieser Stelle, das Spiel nicht für Freunde zu kopieren, da Sie uns dadurch um den Lohn unserer Mühe bringen !

Hier nun eine schlechte Nachricht für die Unverbesserlichen, die trotz allem das Kopieren nicht lassen können: Zu Beginn werden jedesmal Einzelheiten aus der Bedienungsanleitung abgefragt. Ohne die richtige Beantwortung wirft Sie der Computer aus dem Programm heraus. Illegales Kopieren ist also zwecklos!

Trotzdem ist es natürlich erlaubt, eine Sicherheitskopie anzulegen, wir raten Ihnen sogar dazu. Kein Kopierschutz hindert Sie daran. Außerdem gewähren wir eine Garantie von 2 Monaten, d.h. falls innerhalb von 2 Monaten nach Auslieferung irgendwelche Fehler auftreten und die Diskette nicht durch massive äußere Einwirkung Schaden erlitten hat, ersetzen wir Ihnen Ihr Spiel kostenlos gegen Einsenden des defekten Originalspiels.

Aber nun hinein ins Vergnügen !

Impressum

Spielanleitung »Conqueror«

Herausgeber: Titan Software Systems, Postfach 1426, 7430 Metzingen
Satz: InfraMedia GmbH, Riedericher Str. 78, 7441 Grafenberg
Druck: 'Die Druckerei' Colorprint Offset GmbH, Riededericher Str. 78, 7441 Grafenberg

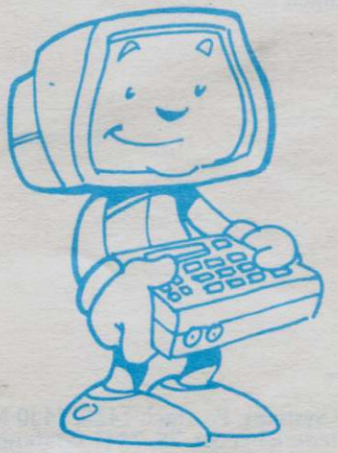
Voraussetzungen

Hardware-Vorraussetzungen sind:

1. C64/C128
2. ein Floppy
3. ein Bildschirm (möglichst farbig)
4. ein Joystick

Da der Computer häufig nachladen muß, ist es empfehlenswert, Ihrer Floppy mit einem Floppyspeeder Beine zu machen. Falls Sie kein Modul oder einen fest eingebauten Beschleuniger besitzen, sollten Sie den im Programm integrierten Schnellader einschalten. Dadurch wird »Load.828« aktiviert, der auf der Programmservice-Diskette zur 64'er-Ausgabe 10/86 veröffentlicht wurde.

Als letzte Vorraussetzung ist noch zu sagen, daß mindestens 2 Spieler vorhanden sein sollten. Da werden Sie aber sicher jemand auftreiben, oder ? Zu viele dürfen's aber auch nicht sein, mit 4 Spielern ist die Obergrenze erreicht. Dem einzelnen Spieler steht ein Trainer-Modus zur Verfügung.



Einleitung

Damit Sie sich möglichst schnell zurechtfinden, wurde die Anleitung parallel zum chronologischen Ablauf des Spieles aufgebaut. Das Spielfeld von »Conqueror« besteht aus einer Landkarte. Sie können aus der Directory eine der 8 schon zur Verfügung stehenden Karten aussuchen oder aber selbst mit dem Computer eine Landkarte entwerfen. Alles nötige hierzu erklären wir Ihnen im 1.Kapitel. Für den Anfang empfehlen wir Ihnen aber, Ihr Glück als Fürst und Feldherr zuerst auf einer fertigen Karte zu versuchen. Also ab zu Kapitel 2, das Sie beim Aufbau Ihrer Macht und bei Ihren Feldzügen berät.

1.Der Kartengenerator

1.1.Karten erstellen

Um in diesen Programmteil zu gelangen, müssen Sie im Anfangsmenue den Punkt KARTE ERSTELLEN wählen.

Nach kurzer Ladezeit erscheint auf dem Bildschirm ein Ausschnitt der Karte, die momentan im Speicher ist. Natürlich sehen Sie gerade nur Wasser, denn die Karte ist gelöscht. Auf der rechten Seite sehen Sie ein Menue. Mit den oberen acht Menuepunkten können Sie anwählen, welches Feld Sie setzen wollen. Daraufhin erscheinen rechts oben die Koordinaten des Cursors, in der Mitte wird angezeigt, welches Feld sie gerade zeichnen, zum Beispiel ACKERLAND. Den Cursor können Sie problemlos mit Ihrem Joystick steuern und über Knopfdruck die Felder setzen. Natürlich ist es sehr mühsam, auf diese Weise eine ganze Karte zu erstellen, aber die EUROPA-Karte ist ebenso entstanden.
Damit Sie sich aber nicht zu sehr abmühen müssen, haben wir eine Füll-Routine eingebaut: Sie wird mit »F« aufgerufen, was Sie als Gedächtnisstütze in der rechten unteren Ecke lesen können. Doch Vorsicht! Die zu füllende Fläche muß VOLLSTÄNDIG von den gerade gewählten Feldern eingerahmt sein. Falls Sie einen Fehler gemacht haben, können Sie den Computer vorzeitig per Knopfdruck unterbrechen.

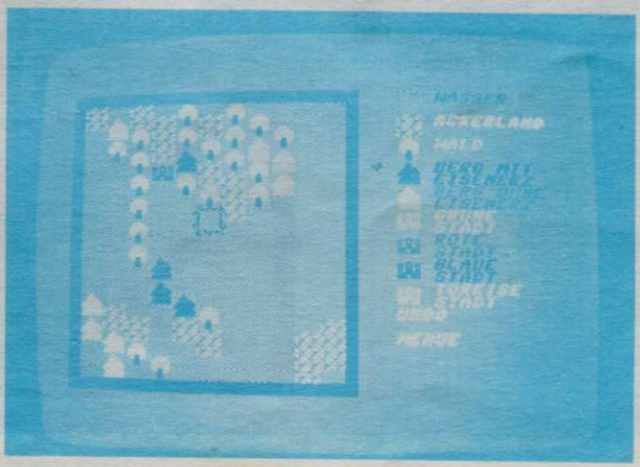


Bild 1 – Der Kartengenerator

Nun sind aber rechts unten noch zwei weitere Tasten mit Funktionen belegt:

Mit »F1« gelangen Sie zurück in das vorher beschriebene Menue.

Mit »M« können Sie zwischen dieser Darstellung und der Übersichtskarte hin- und herwechseln. In beiden Modi kann die Karte editiert werden

Bei den Städten muß noch beachtet werden, daß pro Farbe maximal 20 gesetzt werden können, aber mindestens je eine Stadt vorhanden sein muß, da Sie sonst nicht auf dieser Karte spielen können. Die Erfahrung zeigt jedoch, daß mehr als eine Stadt nicht zu empfehlen ist.

Doch kommen wir zuletzt zu einem sehr nützlichen Menuepunkt, den sie sicher aus verschiedenen Malprogrammen kennen: Der UNDO-Befehl. Falls Sie zum Beispiel bei Benutzung der FÜLL-Routine Fehler gemacht haben, können Sie dies dadurch wieder rückgängig machen. Allerdings benötigt der Computer hierfür schon einige Sekunden (für den Neuaufbau der Übersicht).

Die Auswahl MENUE führt Sie, wie Sie sich sicher schon gedacht haben, zum Hauptmenue dieses Programmteils, wo Sie zum Beispiel andere Karten laden oder ihre eigene auf Diskette abspeichern können. Mehr dazu lesen Sie in Abschnitt 1.3.MENUE.

1.2.Karte zufällig generieren

Falls Sie lieber den Computer für sich arbeiten lassen und eine zufällige Karte generieren lassen wollen, müssen Sie im Anfangsmenue den Punkt KARTE ZUFÄLLIG GENERIEREN wählen.

Daraufhin kommen Sie in das Menue FARBENVERHÄLTNISSE. Dort können Sie dem Computer mitteilen, in welchem Mengenverhältnis die einzelnen Felder in der erzeugten Karte stehen sollen. Unten sehen Sie die gerade eingestellten Verhältnisse in einem verschiedenfarbigen Balken dargestellt. Die Farben entsprechen der Topographie der Übersichtskarte; nur schwarz steht hier für Berge mit Eisenerz. Mit dem Punkt MENUE kommen Sie zum Hauptmenue dieses Programmteils (siehe oben).

Sobald Sie alles eingestellt haben, teilen Sie Ihrem Computer mit dem Menuepunkt BEGINNEN mit, daß er die Karte generieren soll. Dies benötigt normalerweise 15 bis 30 Minuten. Sie können es direkt an der Übersichtskarte mitverfolgen und per Knopfdruck eine Unterbrechung herbeiführen, sobald Ihnen die erzeugte Karte gefällt. Daraufhin kommen Sie ins Hauptmenue. Es ist meistens noch nötig, der Karte am Schluß von Hand den letzten Schliff zu geben. Außerdem müssen noch die Städte gesetzt werden, daher müssen Sie vor dem Sichern der Karte den Menuepunkt KARTE ERSTELLEN wählen.

Bild 2 – Topographieverteilung

1.3.Hauptmenue

Dies ist die Zentrale des Programmteils, wo alle Stränge zusammenlaufen und alles angesprungen werden kann.
Die ersten beiden Menuepunkte wurden schon in den Kapiteln 1.1. und 1.2. besprochen.

Nach dem Aufruf des Punktes KARTE LADEN werden sie aufgefordert, den Namen der gewünschten Karte einzugeben. Nach dem Laden sehen Sie, wie die Übersicht neu aufgebaut wird. Mit der Eingabe von »$« können Sie das Direktory mit den vorhandenen Karten aufrufen. Danach können Sie die Karte entweder im Teil KARTE ERSTELLEN oder auch unter dem Punkt KARTE ZUFÄLLIG GENERIEREN weiterbearbeiten.

Der Punkt KARTE ABSPEICHERN funktioniert ebenso. Eine vorhandene Karte können Sie natürlich problemlos überschreiben.

Die Menuepunkte KARTE LÖSCHEN und KARTE ANSCHAUEN erklären sich von selbst

Mithilfe des Menuepunktes EISENERZ ZUFÄLLIG VERTEILEN können die Berge mit und ohne Eisenerz zufällig durchmischen. Sie können sogar den gewünschten Anteil der Berge mit Eisenerz in Prozent angeben. Wir empfehlen Ihnen einen Anteil von 30 bis 60 %, wobei Sie natürlich auch andere Werte testen können. Diese Funktion ist sehr nützlich, da bei den zufällig erzeugten Karten meist das Eisenerz auf geschlossenen Gebieten konzentriert ist.

Falls Sie zum Startmenue zurückkehren wollen, brauchen Sie nur ENDE anzuwählen.

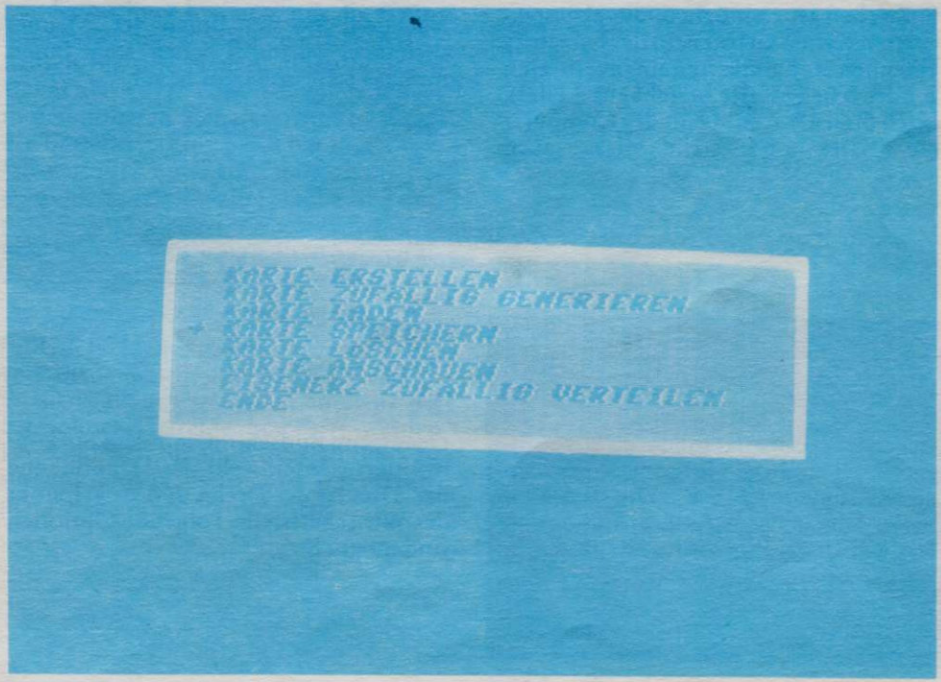


Bild 3 – Das Hauptmenue

2. Der Simulationsteil

2.1. Die Anfangsmenues

Nachdem Sie sich nun Ihre Karte (hoffentlich mit Erfolg) generiert haben, wollen Sie sich sicher am Spiel selbst versuchen.

Kehren Sie also zum Ausgangsmenue zurück und wählen Sie dort die Option SPIEL BEGINNEN aus.

Wählen Sie nun entweder

–ALTES SPIEL (Joystick nach oben)

–NEUES SPIEL (Joystick nach unten)

Da wir in unserem Fall davon ausgehen können, daß Sie sich zum ersten Mal an das Spiel heranwagen, kommt für uns ja nur die zweite Möglichkeit in Frage. Sie können nun entscheiden, mit welcher Landkarte Sie spielen möchten. Mit dem $–Zeichen ist es möglich, die abgespeicherten Karten zu listen. In der Directory erkennen Sie Landkarten am invertierten A oder B (jede Karte besteht aus 2 Files). Nach dieser Auswahl lädt der Computer die Karte und stellt diese auch gleich auf dem Bildschirm dar. Dieses Glück ist jedoch nur von kurzer Dauer, da Sie sich nun entscheiden müssen, wie Sie das Eisenerz verteilen wollen. Hierbei ist ein Prozentsatz zwischen 30 und 60 empfehlenswert.

Als nächstes wird von Ihnen die Festlegung des Startkapitals verlangt. Es ist möglich, zwischen 50000 und 300000 Mark zu variieren.

Als letzte Hürde vor dem Spielgenuß erweist sich die Namensvergabe. Hier wird gleichzeitig die Angabe über die Anzahl der Spieler verlangt (1–4 Spieler).
Falls Sie einen Spieler wählen, wird der Trainer-Modus aktiviert. Lesen Sie dazu Kapitel 2.3. Ansonsten gelangen Sie in den normalen Spiel-Modus.

Nachdem Sie sich durch den Menuedschungel gekämpft haben, steht Ihnen nun das erste Spieljahr bevor.

Viel Glück !!!

2.2. Der Wirtschaftsteil

2.2.1. Das Hauptmenue

Der erste Screen zeigt Ihnen das diesjährige Wetter und die Höhe Ihrer Einnahmen. Wundern Sie sich nicht, da Sie im ersten Jahr noch keine Einnahmen haben, wird dieser Bildschirm erst ab dem 2. Wirtschaftsjahr ausgewählt.

Der zweite Bildschirm, mit dem Sie konfrontiert werden stellt das Hauptmenue dar. Dies ist der Dreh– und Angelpunkt des Wirtschaftsteils. Folgende Optionen sind möglich:

-LAND KAUFEN/VERKAUFEN: Dieser Punkt ermöglicht es Ihnen, mit dem Cursor auf der Landkarte die Ländereien anzuwählen, die Sie gerne erwerben möchten, oder, die Sie verkaufen wollen. Natürlich können Sie sich nur solche Landstriche unter den Nagel reißen, die noch keiner Ihrer Mitspieler erworben hat (Verkäufe zwischen einzelnen Spielern sind nicht möglich). Außerdem sollten Sie beim Verkauf darauf achten, daß die Bebauung verloren geht. Auch hier gilt der Füllbefehl (siehe 1.1. KARTE ERSTELLEN)

-LAND BEBAUEN: Unter dieser Überschrift steht der Programmteil, der es Ihnen erlaubt das gekaufte Land zu bebauen. Sie benötigen das Getreide, um Ihre Bevölkerung zu ernähren und um Ihre Truppen mit Verpflegung auszustatten. Das Eisenerz geht für die Truppenbeschaffung drauf, wohingegen das Holz zum Schiffsbau verwendet wird.

-STADT GRÜNDEN: Nach einiger Zeit werden Sie bestimmt einmal genügend Landeinwohner besitzen, um die Gründung einer neuen Stadt zu erwägen. Die Kosten für eine Neugründung betragen 10000 Mark. Der Vorteil einer Stadt liegt in den höheren Steuereinnahmen durch die Bewohner. Eine Stadt hat im Kriegsfall natürlich auch eine startegische Bedeutung, da nur über die Städte die Truppen versorgt oder vergrößert werden können. Bei der Gründung sollten Sie sich also den Standpunkt gut überlegen.

-WARENHANDEL: Diese Option erfüllt im Friedens- bzw. Kriegsfall 2 völlig verschiedene Bedeutungen. Während im Friedensfall nur spekuliert und für die Einwohner Getreide beschafft werden kann, müssen Sie im Kriegsfall die Versorgung und Neuschaffung Ihrer Truppen bereits hier vorausplanen.

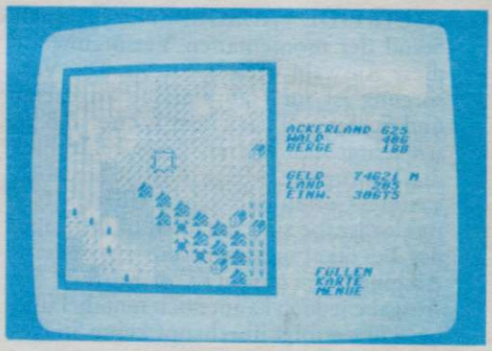


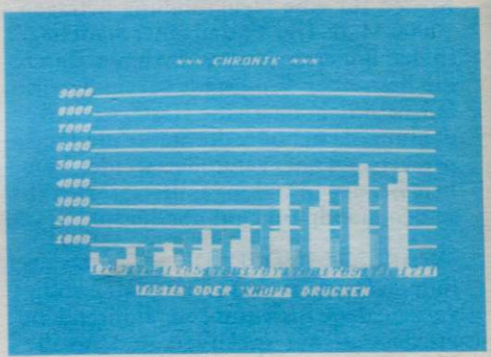
Bild 4 – Landankauf

Bild 5 – Warenhandel

-GETREIDE AUSGEBEN: Je nach Stand der momentanen Versorgung ist diese Auswahl wichtig für Sie. Die Versorgung ist im Hauptmenue angezeigt und richtet sich nach dem Wetter, d.h. je schlechter das Wetter, desto schlechter die Versorgung. Meist müssen Sie noch weiteres Getreide ausgeben. Über die Getreideausgabe sind Sie auch in der Lage, das Bevölkerungswachstum zu steuern. Ab einem Prozentsatz von 150% ist die Ausgabe jedoch kaum noch rentabel und bei 250% erfolgt überhaupt keine Steigerung mehr.

-SPIELSTAND: Hier können Sie Ihre Position im Vergleich zu Ihren Mitspielern feststellen (die Punktewertung ist abhängig vom Wetter). Es werden aufgeführt Punkte, Geld, Landbesitz, Ackerland, Wald, Berge, Geteide, Forst, Bergwerke, Mühlen, Einwohner, Landeinwohner, Stadteinwohner, Städte, Truppen, Kavallerieen, Artillerie, Infantrie und Schiffe.

-CHRONIK: Die Chronik über die 9 letzten Jahre kann unter diesem Menuepunkt aufgerufen werden. Es wird jeweils das Punktekonto am Anfang des Jahres festgehalten.



-ABSPEICHERN: Sie müssen den Namen eingeben, unter welchem das Spiel gespeichert werden soll. Ein altes File kann problemlos überschrieben werden. Ein gespeichertes Spiel wird im Directory durch ein invertiertes S gekennzeichnet.

-WEITER: Sie beenden Ihren Spielzug. Sicherheitshalber muß hier zweimal gedrückt werden, um eine irrtümliche Anwahl zu vermeiden

Bild 6 – Getreide ausgeben
Bild 7 – Die Gesamtübersicht
Bild 8 – Die Chronik

2.2.2. Die Einwohnerstatistik

Nachdem Sie Ihr Wirtschaftsjahr abgeschlossen haben, bekommen Sie durch die Einwohnerstatistik präsentiert, wie erfolgreich Sie agiert haben. Es werden folgende Posten aufgeführt:

- Sterbefälle
- Geburten
- Neueinwohner durch Landkauf
- Einwohnerzahl (im Verhältnis zum letzten Jahr)

Zur Behandlung der Einwohner ist noch folgendes anzumerken:
Durch die Getreideausgabe können Sie (wie unter 2.2. beschrieben) das Wachstum beeinflußen. Sollte Ihre Versorgung unter 100% liegen, so kommt es zu einer Hungersnot. Das Ausmaß der Katastrophe richtet sich nach der Menge, die an Geteide fehlt.

2.2.3. Beenden eines Spielzuges

Drücken Sie Joystickknopf oder eine Beliebige Taste um den Bildschirm mit der Einwohnerstatistik zu schließen.
Danach kommen überhaupt nur 2 Möglichkeiten in Frage. Entweder, es ist nach Ihnen noch ein Spieler am Zug. In diesem Fall darf dieser seinen Zug mit der Einnahmenauflistung beginnen.

Sollte jedoch der letzte Spieler dieser Runde fertig sein, so werden Sie gefragt, ob Sie in diesem Jahr Krieg führen wollen oder nicht. Im 1.Fall lädt der Computer das Kriegsprogramm. Wählen Sie die zweite Möglichkeit, so wird mit dem nächsten Jahr im Wirtschaftsteil fortgefahren.

2.3. Trainer-Modus

Dieser Modus wird nur aktiviert, wenn Sie die Spielerzahl auf 1 setzen. Hier wird dem Anfänger die Möglichkeit geboten, die Wirtschaftssimulation kennenzulernen und sich darin zu üben. Der Kriegsteil bleibt ausgeschaltet. Natürlich ist hier auch das Spielziel ein anderes. Die Aufgabe besteht darin, möglichst schnell das gesamte Land aufzukaufen. Auch hier ist es möglich, die Spieldauer zu begrenzen. Normalerweise dauert ein Spiel aber ohnehin nur etwa 10 Runden. Am Ende des Spieles sagt Ihnen der Computer als unparteiischer Schiedsrichter, wie gut Sie gewirtschaftet haben.

3. Der Kriegsteil

3.1. Truppen aufstellen

Wundern Sie sich nicht, daß im ersten Kriegsjahr plötzlich der Spieler beginnt, der im Wirtschaftsteil immer als letztes drankam. Da derjenige, der zuerst angreifen darf, dadurch im Vorteil ist, wird die Reihenfolge im Kriegsteil jedes Jahr umgedreht.

Der Kriegsteil ist in zwei Phasen aufgeteilt. Um mit dem Truppenaufstellen beginnen zu können, müssen Sie zuerst den Standort auswählen, von wo aus Sie Ihre Truppen aufstellen wollen, was immer eine Stadt ist. Aus dieser werden auch die Soldaten rekrutiert, falls Sie nicht die Landeinwohner hierfür angegeben haben. Danach kommen Sie in das Hauptmenue dieser Phase, von wo aus Sie jederzeit wieder Ihren Standort wechseln können.

Bevor Sie jedoch Truppen aufstellen können, ist es nötig, mit der Option S.-ZAHL (Soldatenanzahl) festzulegen, wie groß die Truppen werden sollen. Voreingestellt sind 500. Sie können Werte von 100 bis 9999 eingeben

Nun können Sie endlich die gewünschte Truppe anwählen. Hier werden nun die vier Truppenarten vorgestellt:

1.KAVALLERIE

Diese Truppe eignet sich besonders für den Angriff, ist aber in der Verteidigung ebenso stark wie die Infanterie.

Mögliche Schritte: 4
Kosten pro Mann:
Geld 12 Mark
Getreide 3 Maß
Eisenerz 1.5 kg

2.INFANTERIE

Diese Truppe ist nur für die Defensive und im Angriff sehr schwach. Dafür ist sie billig.

Mögliche Schritte: 2
Kosten pro Mann:
Geld 6 Mark
Getreide 3 Maß
Eisenerz 0.6 kg

3.ARTILLERIE

Diese Truppe leistet vor allem im Angriff gute Dienste, da sie drei Felder weit gegnerische Truppen beschießen oder mit etwas Glück auch ein Schiff versenken können. In der Verteidigung ist sie allerdings sehr schwach.

Mögliche Schritte: 2
Kosten pro Mann:
Geld 8 Mark
Getreide 3 Maß
Eisenerz 3 kg

4.SCHIFF

Das Schiff kann wie die Artillerie feindliche Ziele beschießen. Außerdem kann es noch drei andere Truppen transportieren, um vielleicht eine Invasion zu starten.

Mögliche Schritte: 5
Kosten pro Mann: Siehe Artillerie !
Kosten pro Schiff:
Geld 5000 Mark
Holz 3000 Festmeter

Jeder Spieler kann maximal 20 Schiffe und 100 sonstige Truppen aufstellen.

Nun haben Sie genügend Informationen, um nach ihrer Taktik Truppen aufzustellen. Falls Ihnen z.B. das Geld ausgeht, werden Sie mit einer Fehlermeldung rechts unten darauf aufmerksam gemacht.

Wie Sie sicher sofort bemerken, können Sie den Cursor nur über Ihr eigenes Land bewegen, was bewirkt, daß Sie Teile, in denen sich keine Stadt befindet, nicht erreichen können. Dem können Sie natürlich erst nächstes Jahr im Wirtschaftsteil abhelfen.

Den Menuepunkt TRUPPEN VERSORGEN werden Sie im ersten Kriegsjahr nicht benötigen. Hierbei wird die Versorgung einer angewählten Truppe immer auf 100% gebracht. Frisch aufgestellte Truppen sind aber ohnehin voll versorgt.

Um Verluste Ihrer Truppen aufzufüllen, brauchen Sie nur vorher die gewünschte Truppe anwählen, schon wird Sie um die vorher festgelegte Soldatenzahl verstärkt.

Mit der Taste »F1« kommen Sie von allen Funktionen außer von der Option STANDORT zurück zum Hauptmenue.

Mit der Taste »M« können Sie zwischen der Karte ohne Militär, der Karte mit Militär und der Übersichtskarte wählen.

Mit der Taste »S« können Sie Informationen über Städte oder Truppen abfragen, die dann rechts unten erscheinen.

Die Option WEITER beendet Ihren Zug. Um eine irrtümliche Anwahl zu vermeiden, muß auch hier zweimal gedrückt werden. Dadurch wird hoffentlich viel Ärger verhindert.

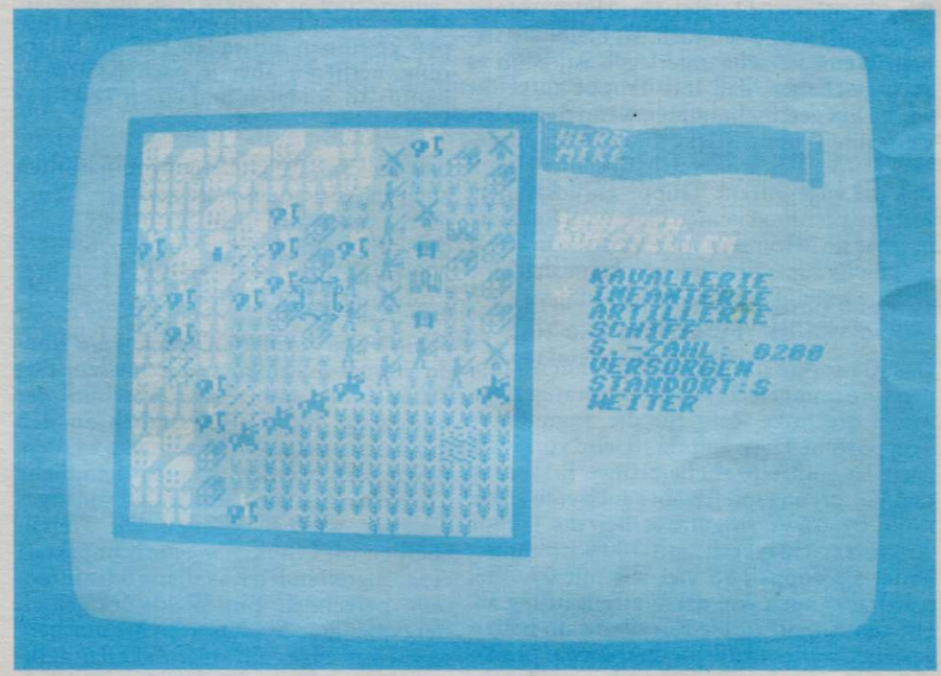


Bild 9 - Truppen aufstellen

3.2. Truppen bewegen

Nachdem nun alle Spieler ihre Truppen aufgestellt haben, darf jeder in der selben Reihenfolge diese bewegen. Hierzu brauchen Sie nur mit dem Knopf die zu bewegende Truppe anwählen. Nun müssen Sie der Truppe mitteilen, welchen Weg sie nehmen soll, indem Sie ihn mit hellen Kästchen markieren. Sobald Sie ein Feld zweimal markieren, führt die Truppe den Befehl aus. Falls Sie es sich jedoch anders überlegt haben, können Sie den Befehl mit »F1« rückgängig machen, solange er noch nicht ausgeführt worden ist. „Und wie kann man denn nun Krieg führen?" werden Sie nun sicher fragen. Dies ist ganz einfach. Während die Truppe nämlich brav dem vorgezeichneten Weg folgt, mäht sie alle feindlichen Truppen nieder, die ihr in den Weg kommen, d.h. sie versucht es wenigstens. Falls sie zu schwach ist, bleibt sie stehen. Wenn sie sehr unterlegen ist, kann es auch geschehen, daß Ihre Truppe aufgelöst wird. Dies geschieht immer, wenn normalerweise ihre Truppenstärke unter 70 Mann sinken würde. Bei großer Überlegenheit muß sich die angegriffene Truppe zurückziehen. Falls sie allerdings keinen Platz zum Rückzug hat, hat sie besonders hohe Verluste und löst sich meist auf. Zurückziehen kann sich eine Truppe nur auf eigenes Land, auf dem auch keine eigenen Truppen stehen.

Das Kräfteverhältnis der kämpfenden Truppen wird immer rechts in der Mitte angezeigt, wobei die linke Zahl für die angreifende Truppe steht. Die Kampfkraft wird vorrangig nach der Soldatenzahl berechnet, Erfahrung und Versorgung spielen aber auch eine große Rolle. Bei 0% Versorgung verliert die Truppe 90% ihrer Schlagkraft, mit 100% Erfahrung leistet sie doppelt so viel wie mit 0%. Viel hängt aber auch von der Waffengattung ab. Für den Angriff ist die Kavallerie am besten geeignet, während die Infanterie zwar prinzipiell angreifen kann, hierbei aber nur knapp die Hälfte der Kampfkraft einer vergleichbaren Kavallerie besitzt. Schiffe und Artillerien können nicht direkt angreifen, sondern nur schießen, doch mehr hierzu weiter unten.

In der Verteidigung ist die Kavallerie noch ein wenig besser als im Angriff, die Infanterie ist hier der Kavallerie gleichwertig. Nur die Artillerie ist mit nur einem Drittel an Verteidigungskraft ziemlich hilflos und muß daher vor direkten Angriffen geschützt werden. Bisher bezog sich die Verteidigungkraft darauf, daß die Truppe auf Ackerland steht. Falls sie jedoch auf Wald steht, erhöht sich dieser Wert um 50%, auf Bergen oder Städten verdoppelt er sich gar.

Die in einen Kampf verwickelten Truppen gewinnen auf jeden Fall an Erfahrung, verlieren aber je nach Kräfteverhältnis an Soldaten und einen Teil ihrer Versorgung.

Das umkämpfte Gelände wird natürlich auch in Mitleidenschaft gezogen. Wundern Sie sich also nicht, wenn eine Stadt, die vorher ohnehin nur noch knapp über 200 Einwohner besessen hat, nach ihrer Eroberung nicht mehr existiert.

Schiffe und Artillerien können pro Runde einmal 3 Felder weit schießen. Der Schuß bildet immer den Abschluß der Bewegung und darf zusätzlich zu den möglichen Schritten abgefeuert werden. Beschossen werden können feindliche Truppen, aber auch Städte und sonstiges Gelände, wie z.B. Mühlen. Die Treffsicherheit wird ähnlich wie die Kampfkraft einer angreifenden Kavallerie oder Infanterie berechnet. Ein Waldstück, einen Berg oder eine Stadt treffen Sie nur halb so gut wie ein Schiff oder Ackerland. Ihren eigenen Besitz können Sie natürlich nicht beschießen. Es gibt zwei mögliche

Folgen des Beschusses: Bebauungen und Schiffe werden mit einer der Treffsicherheit entsprechenden Wahrscheinlichkeit getroffen oder nicht, d.h. Sie können mit einem einzigen Schuß ein Schiff mitsamt den darauf tranportierten Truppen versenken und damit restlos vernichten. Falls Sie eine Truppe auf dem Land attackieren, verliert sie den der Treffsicherheit entsprechenden Prozentsatz ihrer Soldaten. Natürlich löst sich eine relativ kleine Truppe möglicherweise auf, falls die Soldatenzahl unter 70 sinkt. Städte verlieren nur maximal ein Drittel ihrer Einwohner. Falls ihre Einwohnerzahl unter 200 sinkt, löst sie sich auf.

Wenn Sie freie Bahn haben, können Sie das Gelände auch kampflos besetzen, indem Sie einfach drübermarschieren.

Egal, ob Ihre Truppe kämpft oder nicht, verliert Sie auf dem Marsch an Versorgung, wobei natürlich Wälder und besonders Berge beschwerlicher sind. Sollten Sie eine Truppe einige Zeit nicht versorgt haben und diese mit 0% versorgt ist, desertieren auf dem Marsch ein großer Teil der Soldaten, eventuell wird sie sogar aufgelöst.

Die maximal noch mögliche Schrittzahl wird während dem Markieren des Weges ständig angezeigt. Ist sie erreicht, führt die Truppe den Befehl sofort aus, nur die Artillerie und das Schiff warten noch auf einen eventuellen Schuß. Falls Sie nicht alle mögliche Schritte genutzt haben, können Sie auch später noch die restlichen Schritte verwenden. Dies gilt aber nicht für den Fall, wenn die Truppe ein Schiff besteigt oder einen Schuß abfeuert. Danch ist keine Bewegung mehr möglich.

Falls Sie eine Truppe anweisen, auf eine andere Ihrer Truppen gleiche Typs zu marschieren, werden sie zusammengefaßt. Mit Schiffen ist das natürlich nicht möglich. Sobald jedoch eine Ihrer Truppen ein Schiff betritt, können Sie zusammenfassen, wenn eine Truppe gleichen Typs sich schon dort befindet. Dies wird vorher abgefragt.

Um über das Meer eine Invasion durchführen zu können, ist es nötig, die auf den Schiffen geladenen Truppen auf das Land zu bewegen. Dies ist aber gar nicht so einfach, da beim Anwählen im Extremfall vier verschiedene Truppen zur Wahl stehen. Um hier die gewünschte Truppe zu erhalten, müssen Sie sie vorher mit »S« auswählen.

Sollte während dem Krieg tatsächlich noch neutrales (unverkauftes) Land existieren, ist es nicht ratsam, mit Truppen dieses Land durchqueren, da dies für Sie katastrophale Folgen haben könnte.

Mit der Taste »F1« beenden Sie ihren Angriff und geben ab. Auch hier ist eine zweimalige Betätigung nötig.

4.Hintergrundgeschichte und Spielziel

Was ist ein Spiel ohne interessante Hintergrundgeschichte ? Sie können Sie entweder in der Laufschrift unter dem Titelbild nachlesen oder, wenn Ihnen das zu langsam geht, auch hier:

Vor einiger Zeit lebte einmal ein mächtiger Herrscher, dem es gelungen war, durch kluge Landkäufe und zahlreiche erfolgreiche Feldzüge sich ein gewaltiges Reich aufzubauen. Das Land war fruchtbar und die Reichtümer des Herschers unermeßlich. Dieser glückliche Herrscher besaß einen mit Edelsteinen besetzen Helm aus gediegenem Gold, den er in einem antiken Schatz gefunden hatte. Viele behaupteten, er hätte einst Alexander dem Großen gehört. Dieser Helm hatte magische Kräfte und verlieh seinem Besitzer Zeit seines Lebens eine glückliche Hand im Regieren und Krieg führen. Doch als das Ende seines Lebens näherrückte, wußte der Herrscher nicht, welchem von seinen Söhnen er den Helm und damit seinen Thron vererben sollte, da jeder von Ihnen Anspruch darauf erhob. Aber nur einen von ihnen erachtete er des Helmes würdig. Daher ließ der kluge Herrscher von einem geschickten Goldschmied Duplikate herstellen und ließ jeden seiner Söne in dem Glauben, nur er habe den echten Helm. In seinem Testament wollte er erst preisgeben, wer nun sein Nachfolger werden sollte. Dieses Testament jedoch ging kurz nach seinem Tod unter mysteriösen Umständen verloren. Es wurde nie völlig geklärt, aber wahrscheinlich waren es dieselben machtgierigen Fürsten, die in den nun wegen der ungeklärten Thronfolge ausbrechenden bürgerkriegsartigen Wirren weite Gebiete des mächtigen Reiches unterjochten. So kam es, daß jeder der Söhne nur eine Stadt und einen kleinen Teil des Kronschatzes retten konnte. Aber wer ist nun der rechtmäßige Nachfolger ? Die Helme gleichen sich aufs Haar ! Doch halt: Die Echtheit des goldenen Helmes wird sich in seiner Wirkung erweisen. Man schreibt das Jahr 1700, ein Jahr nach dem Tod des großen Herrschers...

Spielziel ist es gemäß dieser Geschichte, die konkurrierenden Söhne auszuschalten und damit zu beweisen, daß nur Sie allein den echten golden Helm besitzen. Da dies aber nur schwer zu erreichen ist und außerdem ziemlich lange dauert, ist es alternativ möglich, am Anfang des Spieles eine Jahreszahl festzulegen, bis zu der gespielt wird. Danach wird derjenige zum Sieger erklärt, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte hat. Normalerweise dauert ein Spiel höchstens 40 bis 50 Jahre. Falls Sie vorher aufhören wollen, sollten Sie etwa ein Jahr zwischen 1720 und 1730 eingeben.
Anderes gilt für den Trainer-Modus. Lesen Sie hierzu Punkt 2.4. Trainer-Modus.

5. Spielverlauf und taktische Hinweise

Normalerweise teilt sich ein Spiel entsprechend dem Programmaufbau in zwei Phasen auf: In die Landkauf- und die Kriegsphase. Je nach Startkapital können Sie die 1. Phase abkürzen oder verlängern. Obwohl der Computer die Spieler schon vom ersten Jahr an fragt, ob Sie schon Krieg führen wollen, hat dies wenig Sinn, da es wesentlich billiger ist, Land zu kaufen als es mühsam zu erobern.

Doch was ist zu tun, wenn Sie als Anfänger in der 1.Runde hilflos vor dem Bildschirm sitzen, ohne zu wissen, welchen Menuepunkt Sie zuerst anwählen sollen ? Wir empfehlen folgende Vorgehensweise: Geben Sie zuerst etwa ein Drittel des Geldes für Landkauf aus. Gleich danach bebauen Sie es. Danach gehen Sie zum Warenhandel und kaufen mindestens so viel Getreide, wie für eine 100%ige Versorgung der Einwohner nötig ist. Dann geben Sie dieses Getreide aus. Falls noch etwas Geld übrig ist, können Sie noch eine Stadt gründen oder zusätzliche Mühlen aufstellen. Die Gründung einer Stadt ist sehr empfehlenswert, da Stadteinwohner doppelt so viele Steuern zahlen wie Landeinwohner.

Mühlen können leider nicht unbegrenzt aufgestellt werden, weil sie ab einer gewissen Anzahl mangels Getreide micht mehr voll ausgelastet werden. Empfelenswert ist es, etwas mehr als 1/10 der Getreidefelder mit Mühlen zu besetzen. Wo Sie Ihre Mühlen hinstellen, ist gleichgültig.

In den folgenden Jahren, wenn Sie Erträge erwirtschaften, sollten Sie immer zuerst nach Ihren Einwohnern schauen und die überflüssigen Waren verkaufen, um einen Überblick über Ihr Vermögen zu erhalten. Von diesem Geld können Sie dann Ihren Besitz durch Landkauf weiter vergrößern. Sobald es sich lohnt, sollten Sie eine Stadt gründen. Verwenden Sie hierbei ruhig Ihre gesamte Landbevölkerung, dies hat keinen Einfluß auf Ihre Produktion.

Am Ende der ersten Phase sollten aber trotzdem aus militärischen Gründen noch ein paar Landeinwohner übrig sein, doch dazu später.

Achten Sie aber ständig darauf, daß Ihre Einwohner gut versorgt sind, denn sie sind Ihr wichtigstes Gut, da sie gut Steuern zahlen und auch zum Rekrutieren Ihrer Armeen dringend benötigt werden.

Sobald das Land vollständig verkauft ist kommen wir zum Krieg. Eventuell können Sie auch noch vorher eine Runde lang Geld sparen. Um Truppen aufzustellen werden aber außer Geld und Einwohnern auch verschiedene Waren benötigt. Da Sie während des Aufstellens nicht nach belieben Waren nachkaufen können, müssen Sie sich schon vorher im Klaren sein, wovon Sie wieviel brauchen. Falls Sie eher offensiv Krieg führen wollen, sollte das Verhältnis Geld:Getreide:Eisenerz etwa 8:2:1.1 lauten. Falls Sie sich nur verteidigen wollen, sollte es etwa 6:3:1 lauten. Pro Schiff benötigen Sie 3000 Festmeter Holz und zusätzlich 5000 Mark. Da Sie aber ab dem zweiten Kriegsjahr auch vorhandene Truppen wieder versorgen müssen, sollten Sie zusätzlich je nach Größe Ihrer Armee und Beanspruchung etwas Getreide kaufen (ungefähr 2/3 der Soldatenzahl). Sobald Sie dies erledigt haben oder Ihre Mitspieler Sie zur

Eile drängen, beginnt nun der Krieg.

Beim Aufstellen der Truppen ist es ratsam, zuerst alle möglichen Gefahrenherde abzudecken, z.B. wo ein Gegner einfach eine Stadt besetzen könnte. Denken Sie auch an die Schiffe !!! Überlegen Sie sich schon hier, wo Sie schwerpunktmäßig angreifen wollen. Besonders lohnende Ziele sind große Städte. Wagen Sie auch einmal eine freche Invasion mit Hilfe der Schiffe ! Falls Sie vor Ihrem Gegner an der Reihe sind, haben Sie den Vorteil, daß Sie ihn stark schwächen können bevor er angreifen kann. Allerdings müssen Sie sehr darauf achten, daß Sie nicht versehentlich einen Frontabschnitt völlig preisgeben. Falls Sie nach Ihrem Gegner an die Reihe kommen, haben Sie die Chance, auf die Angriffsschwerpunkte des Gegners rechtzeitig reagieren zu können und Ihn außerdem völlig zu überraschen, indem Sie dort Truppen aufstellen, wo er mit keinem Angriff gerechnet hat.

Wenn Sie sich verteidigen müssen, sollten Sie, soweit möglich, das Gelände ausnutzen.

Im Idealfall verläuft ein Angriff so, daß Sie vorher mit der Artillerie aus der zweiten Reihe die gegnerische Front schwächen, um sie danach mit Ihrer Kavallerie zu überrennen.

Einen Brückenkopf zu halten, ohne daß die Aussicht besteht, bald auf dem Landweg Verbindung mit Ihrem restlichen Besitz zu schaffen, ist schwierig. Jedenfalls müssen Sie dort eine Stadt als Militärstützpunkt besitzen oder, wenn nötig, gründen. Sollten Sie dort zu wenig Einwohner haben, um großartig Truppen aufstellen zu können, bleibt immmer noch die Möglichkeit, per Schiff Truppen herzutransportieren, was aber ziemlich kostspielig und risikoreich ist.

Nun bleibt uns nur noch, Ihnen viel Spaß und Freude am Spiel zu wünschen.

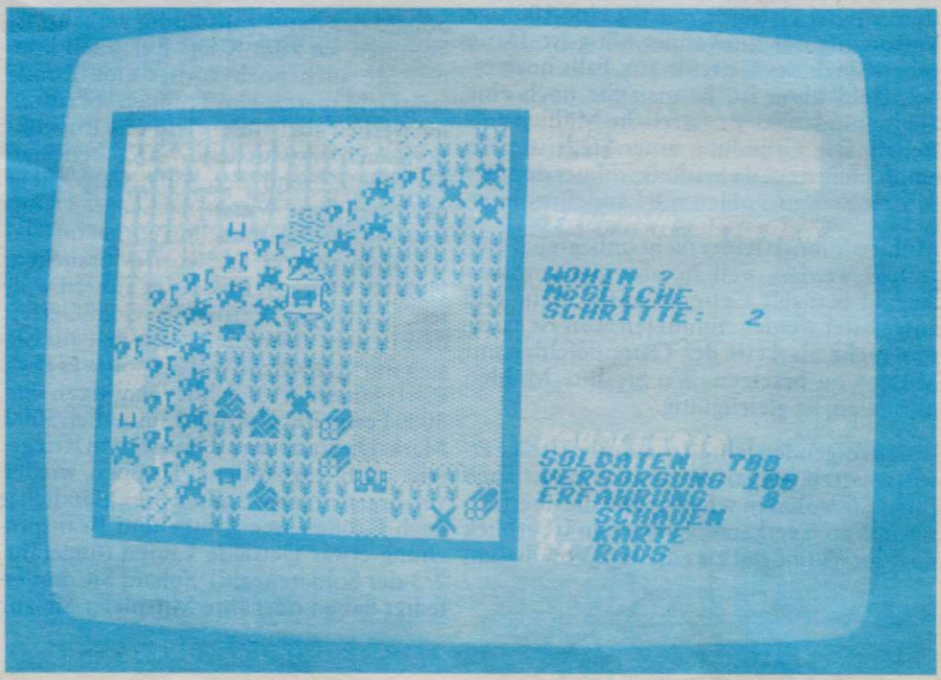
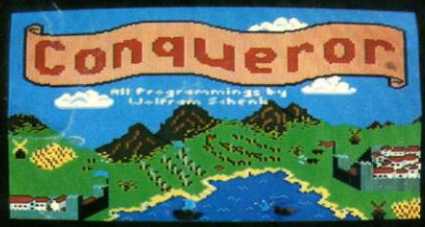


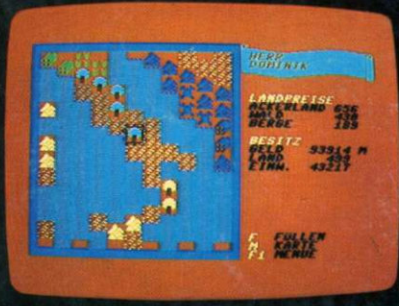
Bild 10 – Der Kampf

Conqueror

Das Strategiespiel

Einst lebte ein mächtiger Herrscher, der dank magischer Kräfte seines goldenen Helmes ein gewaltiges Reich aufbauen konnte. Kurz vor seinem Tode ließ er Duplikate für jeden seiner Söhne anfertigen, da er erst in seinem Testament preisgeben wollte, welchen seiner Söhne er des Helmes und damit der Thronfolge für würdig erachtete. Leider ging das Testament unter mysteriösen Umständen verloren, wodurch das Land in einen Bürgerkrieg gestürzt wurde. Jeder der Söhne aber hält nun seinen Helm für den einzig richtigen. Sie als Spieler müssen nun beweisen, daß nur Ihr Helm die magischen Kräfte besitzt, indem Sie sich gegen Ihre Konkurrenten durchsetzen.





Dies ist die Ausgangslage in diesem Strategiespiel, das eines der besten auf dem Markt ist. Es weißt außergewöhnliche Leistungsmerkmale auf und vereint zwei Typen dieser Sparte in einem Spiel:

1. komplexe Wirtschaftssimulation
2. taktische Kriegsführung

1 - 4 Feldherren stehen sich mit Kavallerie, Infanterie, Artillerie und Flotte auf einem über 2500 Felder großem Spielfeld gegenüber. Die Führungsqualitäten, die Sie beim Regieren Ihres Reiches benötigen, können Sie selbst alleine im eingebauten Trainermodus erlernen und vervollkommnen. Damit es Ihnen auch garantiert nicht langweilig wird, sind die Karten, von denen schon 8 farbige mitgeliefert werden, frei austauschbar, und somit der Schauplatz des Spieles variabel. Für diejenigen, die immer noch nicht genug haben, ist in dem Programmpaket sogar noch zusätzlich ein Kartengenerator enthalten, mit dem man wahlweise per Zufall oder in Eigenregie neue Karten erstellen kann. Da kommt keine Langeweile auf !

Distributor:
MiLeBo

UBW Software systems

Ein Spiel von
Wolfram Schenk